

решаются достаточно сложно, а часто требуют алгебраического решения и сводятся к решению систем уравнений с несколькими переменными, иногда – к диофантовым уравнениям.

Подводя итог вышесказанному, мы считаем, что проблема преодоления психологического барьера при решении математических задач является очень важной для формирования математической культуры и логического мышления учащихся. Необходима детальная проработка этих вопросов и активная исследовательская работа в данном направлении.

Ю.В. Громова

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРА СТУДЕНТАМИ

Еще 10 лет назад компьютер ассоциировался с определением – «аналитическая машина». Но сегодня расстояние между компьютером и человеком уменьшилось настолько, что уже можно говорить о некоем «родстве душ». Компьютер из предмета размышления и логики превратился в предмет заботы и стал неотъемлемой частью жизни. Именно поэтому изучение психологических и социальных аспектов взаимодействия человека и компьютера, а также поиск эффективных методов применения информационных технологий приобретают особую актуальность в настоящее время.

В переводе на русский язык название крупнейшего производителя компьютерных игр «id Software» звучит как «программное обеспечение для подсознания». Сейчас уже мало кто задумывается о том, в какие игры играют люди, какие последствия могут быть, какова роль компьютерных игр в нашей жизни. А ведь воздействие на сознание через игру может быть очень сильным, так как играющий человек – человек, находящийся в особом, предрасположенном для внушения состоянии. Современный компьютер с его высоким качеством графики и звука действительно может заставить перепутать реальность с фантазией.

Интернет является как нельзя более подходящей средой для актуализации психических процессов бессознательного. Для многих людей, в психологическом смысле, Интернет становится дверью в тот волшебный сказочный мир, который человек вынужден был покинуть по мере взросления, под давлением объективных условий реального мира. Как известно, человек воспринимает окружающую действительность через зрение, слух, вкус, обоняние, тактильную чувствительность и др. Текст и человеческая речь вторичны и основаны на первичных образах, создаваемых этими чувствами. Поэтому, обитатели *чатов* при общении

практически полностью лишены вспомогательных (паралингвистических) средств: эмоциональной окраски, акцентирования части высказывания, жестов и мимики, тембра голоса, его силы и дикции. Отсюда надежность речевого общения становится крайне низкой, ведь при обычной коммуникации в акте общения невербальная коммуникация определяет до 55 % результата.

Интересно, сколько времени уделяют и как относятся к занятиям и развлечениям на компьютере студенты одного из вузов (УГТУ-УПИ)? Была разработана анкета и опрошено 130 человек. Результаты таковы:

	Каждый день проводят за компьютером			Не каждый день проводят за компьютером		
	Примерно 1 час	2-4 часа	Более 4 часов	Примерно 1 час	2-4 часа	Более 4 часов
Кол-во человек	2	39	37	6	27	19
%	60%			40%		

Как видно из таблицы, 60% опрошенных студентов каждый день проводят то или иное время за компьютером.

На вопрос «Что чаще всего Вы делаете за компьютером» большинство опрошенных ответили, что используют его в учебных целях. 53 человека указали, что изучают программирование. Ответы: «играю» - 38 человек, «смотрю фильмы» – 34 человека. Так как можно было отметить два варианта, то чаще всего встречалось сочетание ответов «играю» и «использую в учебных целях». Сами студенты отмечали в этих случаях, что на игры уходит гораздо большее количество времени.

Н.В. Авербух, Д.С. Перевалов

ИНТЕРПРЕТАЦИЯ ОБРАЗОВ В ВИЗУАЛЬНЫХ СИСТЕМАХ

Данная работа выполнена совместно с исследователями в области систем компьютерной визуализации. В персонализированных интерактивных визуальных системах, создаваемых для узких специалистов, очень важна скорость и точность интерпретации пользователем представленных данных. Такими пользователями могут быть, например, врачи, инженеры, учёные.

Наши эксперименты обусловлены необходимостью систематического подхода к изучению психологических пользовательских